

**PERANCANGAN ZINE AUTOMOTIVE ARTIST
MOTOR KUSTOM KULTURE DI YOGYAKARTA**



**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017**

PERANCANGAN ZINE AUTOMOTIVE ARTIST MOTOR KUSTOM KULTURE DI YOGYAKARTA



**Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Bidang Desain Komunikasi Visual
2017**

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

PERANCANGAN ZINE AUTOMOTIVE ARTIST MOTOR KUSTOM KULTURE DI YOGYAKARTA, diajukan oleh Ramadhan arif Fatkhur, NIM 1012054024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 14 Agustus 2017 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota,

FX Widyatmoko, S.Sn. M.sn
NIP. 19750710 200501 1 001

Pembimbing II / Anggota,

Terra Bajragosha, S.Sn., M.Sn.
NIP. 1988104122006041004

Cognate / Anggota,

Petrus Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.
NIP 19700106 200801 1 017

Kaprodi. DKV / Anggota,

Indiria Maharsi, S.Sn., MT.
NIP. 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan / Ketua,

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
NIP. 19770315 200212 1 002

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
ISI Yogyakarta,

Dr. Suastiwi, M. Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

KATA PENGANTAR

Karya tugas akhir ini disusun sebagai bukti dari proses belajar yang penulis tempuh di program studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta sejak tahun 2010, dan juga sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana dari program studi tersebut.

Karya tugas akhir ini—meskipun masih jauh untuk bisa disebut layak, apalagi baik—merupakan usaha sungguh-sungguh penulis dalam merancang *zine automotive artist motor kustom kulture* sebagai tren perbukuan di Indonesia. Penelitian yang pada awalnya hanya dilakukan karena rasa ingin tahu ini dalam perjalannya telah memberikan banyak perspektif kepada penulis untuk melihat fenomena tren, dan telah sedikit-banyak memberi perubahan pada diri penulis, baik sebagai desainer komunikasi visual maupun sebagai individu.

Dengan ini penulis berharap karya tugas akhir ini bermanfaat bagi siapapun yang menekuni bidang desain komunikasi visual, dan dapat memberi sumbangan pengetahuan untuk kepentingan praktik maupun penelitian desain.

Yogyakarta, 14 Agustus 2017
Ramadhan Arif Fatkhur

UCAPAN TERIMA KASIH

Atas terselesaikannya Tugas Akhir ini penulis mengucapkan rasa terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., MT., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual periode tahun 2017.
4. Bapak FX. “Koskow” Widyatmoko selaku Dosen Pembimbing I atas segala bantuan, bimbingan, inspirasi, dan motivasi sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
5. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II atas segala bantuan, bimbingan, inspirasi, dan motivasi sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
6. Bapak Prayanto W.H, Drs., M.Sn., M.T., selaku Dosen Wali. Atas bimbingan dan dorongan semangatnya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan
7. Semua Ibu dan Bapak Dosen Desain Komunikasi Visual dan staf. Atas semua ajaran ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual yang sangat berguna bagi perancangan karya Tugas Akhir.
8. Kedua Orang Tuaku Afip Triyanto dan alm. Suharwati atas kasih sayang, didikan dan dorongan semangatnya yang tak terhingga.
9. Kakaku, Riz Hendra Fatchur.
10. Calon Mertua dan calon Istriku.
11. Anak-anaku kelak.
12. Mas Agus “Darizt”, alm.Sastro Soerip, Abdurrahman, Subkhan Yusri, Dikileos, Helly Mursito, Ahmad Oka, Riki Prayudi, David Sunar Handoko, Galih Johar.
13. Kawan-kawan Kontrakan; agung muliana, Reza Ali amin, komang danu, Dewantaka, kontrakan Druwo; Arief Rachman, Bilal Abiyasha, Adji Putu Setia, Dianata Negara, Kurniawan, Amri thoha, Frida, Yves ilalang,

Lambang hernanda, Dedianovka, Muhamad idris, Erlangga Fauzan dan Arif Kiting atas semua bantuannya. Serta Teman-teman DKV angkatan 2010, 2011, 2012, 2013, dan seluruh pihak yang telah membantu dan belum mungkin untuk disebutkan satu-persatu.

14. Teman-teman bikers MAC (Motor Antique Club), teman-teman bikers Yogyakarta, para pegiat Kustom Kulture, Java Adv, Aan fikriyan Kustom Kulture, dan teman-teman seniman Yogyakarta.



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul :

PERANCANGAN AUTOMOTIVE ARTIST MOTOR KUSTOM KULTURE DI YOGYAKARTA, Karya penciptaan ini dibuat untuk melengkapi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni pada Program Studi Disain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya ini sepenuhnya merupakan hasil pemikiran saya dan sejauh yang saya ketahui belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian sumber informasi sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 14 Agustus 2017

Ramadhan Arif Fatkhur
NIM.1012054024



ABSTRAK

Judul: Perancangan Zine Automotive Artist Motor Kustom Kulture di Yogyakarta

Oleh: Ramadhan Arif Fatkhur

Kustom Kulture lahir dari kaum minoritas yang menyemarakkan budaya D.I.Y. (*Do It Yourself*) yaitu sebuah gerakan yang menentang ketergantungan terhadap produk industri massal. Salah satu bentuk lain D.I.Y. sendiri adalah *zine*. *Zine* merupakan media alternatif yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi yang jarang tersampaikan di media-media lain. *Zine* dibuat secara mandiri oleh masing masing komunitas dengan penyusunan tata letak secara manual yang bisa dibagi melalui *photocopy* atau dicetak *digital print*, bahkan sablon. *Automotive artist* sangat berperan penting dalam mengembangkan *Kustom Kulture* sebagai bentuk budaya yang perlu diberi apresiasi, termasuk para *automotive artist* tersebut. *Zine* menjadi sebuah informasi yang bisa menjadi sejarah agar tidak terjadi kesalahpahaman, bukan pada bentuk baku namun lebih kepada semangat serta prinsip dari kemandirian *Kustom Kulture*. Berdasarkan data visual dan data dari narasumber-narasumber yang diwawancara serta dibahas, *artist-artist* yang menjadi pionir dalam perkembangan *Kustom Kulture* di Yogyakarta ditampilkan secara khas dari masing masing karakteristik mereka, dengan konsep penggambaran yang menganalogikan karakteristik motor. Untuk sampul serta gaya *zine* dibuat dengan penggambaran yang humoris dan ekspresif yang menyesuaikan dengan analogi motor *Kustom*. Dengan adanya *zine* ini diharapkan dapat menyebarkan semangat tersebut serta mengembangkan apresiasi motor *Kustom* termasuk para *artist Kustom Kulture* di Indonesia.

Kata Kunci: *Kutom Kulture, zine, automotive artist*

ABSTRACT

Title: Zine Design of The Automotive Artists of Kustom Kulture Motorcycle In Yogyakarta

By: Ramadhan arif Fatkhur

Kustom Kulture was born from the minority who grew the culture of D.I.Y. (Do It Yourself), which is a movement against the dependence on mass industrial products. One of the other forms of D.I.Y. itself is a zine. Zine is an alternative media used to express information that is rarely conveyed in other media. Zine is created independently by each community, and the layout is arranged manually, which can be shared through photocopy or printed with a digital print machine, or even screen printed. Automotive artist is very important role in developing Kustom Kulture as a form of culture that needs appreciation, and so does the the automotive artist. Zine becomes a source of information that can be noted as history in order to avoid misunderstandings, not on the standard form but more to the spirit and the principle of independence Kustom Kulture. Based on the visual data and data from the interviewees, the artists who became pioneers in the development of Kulture Customs in Yogyakarta were shown typically from their respective characteristics, with the concept of depiction that analogized the characteristics of the customized motorcycle. The zine cover as well as its content styles are made with a humorous and expressive depiction that adapts to a Kustom motorcycle analogy. This zine is expected to spread the spirit and develop the appreciation of custom motors including the artist of Kustom Kulture in Indonesia.

Keywords: Kustom Kulture, zine, automotive artist

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiv

BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Perancangan.....	4
D. Hambatan Perancangan	5
E. Batasan Masalah	5
F. Manfaat Perancangan.....	5
1. Bagi Target Audience	5
2. Bagi Masyarakat	6
3. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual	6
G. Metode Perancangan	6
1. Metode pengumpulan Data	6
a. Metode Literatur	6

b. Metode Wawancara	6
2. Metode Analisis Data	6
H. Sistematika Perancangan	7
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISA DATA	9
A. Landasan Teori	9
1. Tinjauan Tentang <i>Zine</i>	9
a. <i>Zine</i>	9
b. Sejarah Singkat <i>Zine</i>	12
c. Perkembangan <i>Zine</i> Di Indonesia	20
d. Kategori <i>Zine</i>	21
2. Tinjauan Tentang Majalah	24
a. Majalah.....	24
b. Karakteristik Majalah.....	25
3. Perbedaan <i>Zine</i> Dan Majalah	26
a. Berdasarkan Tujuan Kelahiran.....	26
b. Berdasarkan Bentuk	26
c. Berdasarkan Sifat	27
d. Berdasarkan Isi.....	27
e. Berdasarkan Tema.....	28
f. Berdasarkan Distribusi dan Publikasi	28
g. Berdasarkan Produksi.....	29
4. Tinjauan Tentang <i>Kustom Kulture</i>	29
a. <i>Kustom Kulture</i>	29

b.	<i>Gaya Kustom Kulture</i>	31
c.	<i>Perkembangan Kustom Kulture Di Dunia</i>	39
d.	<i>Perkembangan Kustom Kulture Di Indonesia</i>	45
e.	<i>Motor Kustom Kulture</i>	52
f.	<i>Automotive Artist</i>	78
B.	Elemen Visual Desain	85
1.	Unsur Desain	85
a.	<i>Layout</i>	85
b.	<i>Tipografi</i>	87
c.	<i>Variasi Huruf</i>	89
d.	<i>Karakter Huruf</i>	90
e.	<i>Ilustrasi</i>	90
f.	<i>Gaya Desain</i>	91
g.	<i>Warna</i>	95
h.	<i>Bentuk</i>	95
i.	<i>Proses Pencetakan Dan Duplikasi</i>	96
BAB III KONSEP PERANCANGAN		101
A.	Tujuan Perancangan.....	101
1.	Tujuan	101
2.	Tema Perancangan	101
3.	Deskripsi Arah Dan Bentuk	102
4.	Strategi Kreatif.....	104
B.	Konsep Visual	105

1. Deskripsi Isi	105
2. Deskripsi Gambar	106
<i>a. Format Perancangan</i>	106
<i>b. Layout.....</i>	106
<i>c. Gaya Ilustrasi.....</i>	106
C. Pemilihan Media	107
1. Media Utama	107
2. Media Pendukung	107
D. Biaya.....	108
1. Kreatif	108
2. Cetak	109
3. Media.....	110
E. Konsep Kreatif	114
1. Data Visual.....	112
<i>a. Motor Kustom</i>	112
<i>b. Automotive Artist Motor Kustom Kulture</i>	117
<i>c. Sketsa Desain Sampul</i>	135
<i>d. Sketsa Ilustrasi</i>	136
<i>e. Sketsa Layout</i>	138
BAB IV VISUALISASI	140
A. Hasil Akhir.....	140
I. Hasil Visualisasi.....	140
<i>a. Automotive Artist</i>	140

2. Desain Zine.....	145
a. Desain Cover	145
b. Desain Halaman	146
c. Desain Media Pendukung	184
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	 189
A. Kesimpulan	189
B. Saran	189
 DAFTAR PUSTAKA	 190
LAMPIRAN	192



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Sampul buku Skinhead Nation karya George Marshal.....	10
Gambar 2. 2 Sampul buku Skinhead Nation karya George Marshal.....	13
Gambar 2. 3 Sampul zine Sniffin'Glue vol. 12, Mark Peny UK 1977	14
Gambar 2. 4 Sampul zine 106u #5. Eric Braun Canada 1979.....	15
Gambar 2. 5 Sampul zine A La Recheirche De Andy Warhol karya Catherine Ingram dan Andrew Rae,2016.....	16
Gambar 2. 6 Poster FKY 2015.....	18
Gambar 2. 7 Poster FKY 2015	19
Gambar 2. 8 Poster rangkaian acara FKY	19
Gambar 2. 9 Uprock'83 Zine	20
Gambar 2. 10 Von Dutch t-shirt paintbrush.	30
Gambar 2. 11 Von Dutch pinstriping.....	30
Gambar 2. 12 Mobil Hot Rod milner's couple.	31
Gambar 2. 13 Mobil Hot rod.....	32
Gambar 2. 14 Teknik Pinstriping.....	33
Gambar 2. 15 Chevrolet dengan teknik Pinstriping.....	33
Gambar 2. 16 Kustom Bike	34
Gambar 2. 17 Sepeda lowrider.	35
Gambar 2. 18 Band Rockabilly.....	35
Gambar 2. 19 Suasana barber shop.	36
Gambar 2. 20 Lukisan Robert Williams.	36
Gambar 2. 21 Zine motor oleh Tom sachs.....	37
Gambar 2. 22 Tatto gambar Rat Fink.	38
Gambar 2. 23 Poster teknik Hand lettering.	39
Gambar 2. 24 Von Dutch.....	41
Gambar 2. 25 Foto Ed "Big Daddy" Roth.	41
Gambar 2. 26 Mobil Kustom karya Big Daddy.	42
Gambar 2. 27 Bengkel Studio big Daddy.....	42
Gambar 2. 28 Karakter tokoh dari Big daddy.....	43
Gambar 2. 29 Ilustrasi dari Big Daddy.....	44

Gambar 2. 30 Kaos Rat Fink.	44
Gambar 2. 31 Poster Film Darah Muda.	45
Gambar 2. 32 Poster majalah Aktuil.	46
Gambar 2. 33 Unionwell strore.	48
Gambar 2. 34 Unionwell Strore.	48
Gambar 2. 35 Agenda Touring bersama Unionwell.	49
Gambar 2. 36 Poster film 1000 Kilometer.	49
Gambar 2. 37 Suasana Kustom Fest 2015.	51
Gambar 2. 38 Suasana audisi Kustumfest 2015	51
Gambar 2. 39 Suasana audisi Kustumfest 2015	53
Gambar 2. 40 Varian design motor Bobber	54
Gambar 2. 41 Brat bobber	54
Gambar 2. 42 Motor Chooper.....	55
Gambar 2. 43 Motor Chopper.	56
Gambar 2. 44 Varian motor Chopper.....	56
Gambar 2. 45 Motor Rat Bike.	57
Gambar 2. 46 Motor Rat Bike.	58
Gambar 2. 47 Motor Rat Bike.	58
Gambar 2. 48 Motor Rat bike.....	58
Gambar 2. 49 Motor rat Bike dari Jepang.	59
Gambar 2. 50 Motor Cafe Racer.	60
Gambar 2. 51 Motor Cafe Racer	60
Gambar 2. 52 Motor Honda s90 Cafe Racer	61
Gambar 2. 53 Motor Jap Style.....	62
Gambar 2. 54 Motor Jap Style karya Deus	62
Gambar 2. 55 Motor Jap Style karya Deus.	62
Gambar 2. 56 Motor Honda Cb Jap Style.	63
Gambar 2. 57 Motor Brat Style.	64
Gambar 2. 58 Motor Brat Style HD Bonneville.	65
Gambar 2. 59 Motor Bratstyle Yamaha.	65
Gambar 2. 60 Motor Triumph Scrambler.....	66
Gambar 2. 61 Motor Yamaha Scrambler.	67

Gambar 2. 62 Motor Triumph scrambler.....	67
Gambar 2. 63 Foto Dan Castro, pembalap Yamaha Tracker.	68
Gambar 2. 64 Motor Tracker.	68
Gambar 2. 65 MotorTracker.	69
Gambar 2. 66 Huggy Leaver	69
Gambar 2. 67 Motor Street Fighter.....	70
Gambar 2. 68 Motor Street Fighter Suzuki bandit.....	70
Gambar 2. 69 Motor Ducati Street Fighter.	70
Gambar 2. 70 Motor trail SE	71
Gambar 2. 71 Motor trail super motor	72
Gambar 2. 72 Motor trail mini.	72
Gambar 2. 73 Motor trail Enduro	72
Gambar 2. 74 Motor trail ATV	73
Gambar 2. 75 Motor trail KYT	73
Gambar 2. 76 motor bozozoku.....	74
Gambar 2. 77 Motor bozozoku.	74
Gambar 2. 78 Motor bozozoku.	75
Gambar 2. 79 Motor karya Yusuf Purwokerto.....	76
Gambar 2. 80 Motor Psychoengine.	76
Gambar 2. 81 motor Street Cub.	77
Gambar 2. 82 Choopy Cub.....	77
Gambar 2. 83 Jasse James.....	79
Gambar 2. 84 Karya Adi Gilbert.....	81
Gambar 2. 85 Karya Ryan Roadkill.....	82
Gambar 2. 86 Karya Datanoster (maxwel paternoster).	82
Gambar 2. 87 Buku “The Build” karya Robert Hoekman.	83
Gambar 2. 88 Ryan dalam pameran Deus ex Machina.....	84
Gambar 2. 89 Karya Ilustrasi Ricorder.....	84
Gambar 2. 90 Anatomi bentuk huruf.....	88
Gambar 2. 91 Serif dan San Serif.....	88
Gambar 2. 92 Cover Blast yang terinspirasi oleh futurism.	92
Gambar 2. 93 Cover DADA 2 yang merupakan karya Dadaisme.	93

Gambar 2. 94 Karya Marcel Duchamp ‘Fountain’, seniman Dadaisme.....	93
Gambar 2. 95 Kolase karya Martin Kusejs Ottokar.....	94
Gambar 3. 1 motor scrambler.....	112
Gambar 3. 2 Motor-motor Kustom.....	114
Gambar 3. 3 Motor Bosozoku	115
Gambar 3. 4 Motor Bosozoku	115
Gambar 3. 5 Motor rat bike.....	115
Gambar 3. 6 Motor Rat Bike.	116
Gambar 3. 7 Motor Psychoengine.....	116
Gambar 3. 8 Motor Honda tiger psychoengine	116
Gambar 3. 9 Motor Cb W engine.	117
Gambar 3. 10 Helly Mursito saat mentato	117
Gambar 3. 11 Helly Mursito di workshopnya.....	118
Gambar 3. 12 Profil helly mursito	118
Gambar 3. 13 Tatto Merdeka Festival	119
Gambar 3. 14 Karya Helly Mursito.....	119
Gambar 3. 15 Tatto dari Helly Mursito	119
Gambar 3. 16 Tatto dari Helly Mursito	120
Gambar 3. 17 Profil Galih Johar	120
Gambar 3. 18 Praktek mencukur Galih	121
Gambar 3. 19 Dokumentasi Galih Johar	121
Gambar 3. 20 Dokumentasi Galih	122
Gambar 3. 21 Pin Etsa Maksimum Moustache.....	122
Gambar 3. 22 Pin Etsa Maksimum moustache	123
Gambar 3. 23 Pin Etsa Maksimum Moustache.....	123
Gambar 3. 24 Hasil etsa Maximum maostache	124
Gambar 3. 25 Suasana Pirus Bromfiets	124
Gambar 3. 26 Suasana Pirus Bromfiets	125
Gambar 3. 27 Sastro Surip	125
Gambar 3. 28 Menantu Sastro Surip	126
Gambar 3. 29 Suku Cadang Pirus	126
Gambar 3. 30 Suku Cadang Pirus	126

Gambar 3. 31 Suasana bengkel Darizt.....	127
Gambar 3. 32 Suasana bengkel Darizt.....	127
Gambar 3. 33 Suasana bengkel Darizt dan motor karya Darizt	129
Gambar 3. 34 koleksi merpati motor	130
Gambar 3. 35 Dikileos performent	130
Gambar 3. 36 Dikileos dan karya	131
Gambar 3. 37 dikileos dengan karya poster Kustomfest	131
Gambar 3. 38 koleksi merpati motor3	132
Gambar 3. 39 foto profil ricorder	132
Gambar 3. 40 Karya Ricorder tahun 2016	133
Gambar 3. 41 Ilustrasi Ricorder tahun 2016.....	133
Gambar 3. 42 Karya Ricorder tahun 2016	134
Gambar 3. 43 Karya okodilasto tahun 2016 dan studio okodilasto	134
Gambar 3. 44 Karya okodilasto tahun 2016 dan studio okodilasto	135
Gambar 3. 45 Sketsa cover zine Daddy's Jokes	135
Gambar 3. 46 Sketsa ilustrasi zine Daddy's Jokes.....	136
Gambar 3. 47 Sketsa ilustrasi zine Daddy's Jokes.....	136
Gambar 3. 48 Sketsa ilustrasi zine Daddy's Jokes.....	137
Gambar 3. 49 Sketsa ilustrasi zine Daddy's Jokes.....	137
Gambar 3. 50 Sketsa ilustrasi zine Daddy's Jokes.....	138
Gambar 3. 51 Sketsa layout zine Daddy's Jokes.....	138
Gambar 3. 52 Sketsa layout zine Daddy's Jokes.....	139
Gambar 4. 1 Alternatif Desain Sampul.....	145
Gambar 4. 2 Halaman Isi	183
Gambar 4. 3 Desain Poster	184
Gambar 4. 4 Desain Bandana	185
Gambar 4. 5 Desain Scarft	186
Gambar 4. 6 Desain Pin Etsa	187
Gambar 4. 7 Desain Sampul <i>Ride Journal Motorcycle</i>	188

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kustom Kulture adalah *neologisme* (kata bentukan baru) yang digunakan untuk menggambarkan karya seni, kendaraan, gaya rambut, dan mode dari mereka yang menyetir, memodifikasi dan membangun mobil dan sepeda motor di Amerika Serikat di mulai tahun 1950-an sampai sekarang (*Kustom Kulture*, <http://magicinkmagz.com/kustom-kulture/>, 24 April 2016).

Pada awalnya *Kustom* dengan “K” adalah sebuah denotasi untuk mereka yang terlibat dalam dunia otomotif, khususnya mereka yang memiliki kreatifitas dan inovasi dalam mengubah sesuatu sehingga berbeda dari aslinya. Di sisi lain, *Custom* dengan huruf “C” dapat mempunyai makna yang luas di luar otomotif, walaupun pada perkembangannya *Kustom* terbagi-bagi dengan tidak meninggalkan asal-usul nama *Kustom* itu sendiri (Williams, 1993:22).

Kustom Kulture muncul dan mulai berkembang pada akhir tahun 50-an dan hampir bersamaan di seluruh wilayah Amerika. Kemunculan *Kustom Kulture* dipengaruhi oleh budaya *DIY (Do It Yourself)*, yaitu sebuah gerakan kolaboratif antara seniman dan masyarakat luas dalam menentang ketergantungan terhadap produk, industri, kemapanan teori, dan sumber referensi. *Kustom Kulture* bisa dikatakan sebagai sebuah gerakan untuk menentang budaya *mainstream* yang sudah menguasai arus dominan dan sudah disepakati oleh umum baik dalam hal industri, otomotif, musik, *fashion* (gaya berpakaian), gaya hidup maupun perilaku. Gerakan *DIY (Do It Yourself)* memberikan motivasi akan kemampuan (*skill*) seseorang dalam melakukan apa saja sebagai bentuk kreatifitas, membuat, mendistribusikan, dan mengorganisir karya mereka tanpa harus tergantung pihak lain. Istilah “*doing anything at all, including your own version of whatever you think is missing in mainstream culture*”, yaitu bahwa setiap individu memiliki potensi untuk menjadi kreator (pencipta)

dengan caranya masing-masing. *Kustom Kulture* merupakan protes terhadap keadaan politik dan juga sistem pemerintahan di mana salah satu peran dalam keberagaman *Kustom Kulture* salah satunya dipelopori oleh para vetreran Perang Dunia ke-2 yang merasa kebingungan dengan posisi mereka seusai perang, yang kemudian mereka mengubah kendaraan perang (mobil dan motor) agar menjadi kendaraan yang bisa digunakan sehari-hari. Hal ini memicu adanya perubahan (meng-*kustom*) kendaraan dengan tampilan yang semenarik mungkin.

Dalam perkembangannya *Kustom Kulture* terbagi-bagi menjadi *Hot Rod Car*, *Rat Rod Car*, *Kustom Bike*, *Chopper*, *Pinstriping*, *Lowrider*, *Rockabilly*, *Barber*, *Skateboard*, *BMX*, *Tattoo*, *Zine* dan lain sebagainya. Seiring berjalannya waktu, semakin banyak keberagaman *Kustom Kulture* di tiap-tiap kota di Amerika yang kemudian juga berkembang di negara-negara barat. Perkembangannya yang pesat membawa budaya *Kustom Kulture* sampai ke Indonesia pada awal tahun 1970-an, dengan Motor *Kustom Kulture* (*Kustom Bike*) sebagai cabang yang paling banyak diminati, sehingga *Kustom Kulture* identik dengan motor.

Motor *Kustom Kulture* (*Kustom Bike*) adalah istilah bagi modifikasi sepeda motor dalam *Kustom Kulture*, yang merupakan kegiatan mengubah struktur, model, maupun fungsi sepeda motor dari standar produksi massal menjadi sebuah model atau struktur baru sehingga menjadi ukuran, tampilan, dan fungsional yang berbeda dari aslinya. Maraknya aktivitas Motor *Kustom Kulture* (*Kustom Bike*) di Indonesia khususnya di kota-kota besar, memunculkan berbagai perkembangan teknologi otomotif, industri *part*, aksesoris dan lainnya, baik di kelas motor besar, motor klasik, dan terutama kelas kustom *underbone*, baik jenis motor bebek maupun skuter/*matic*. Banyaknya kontes dan kompetisi *Kustom* yang diselenggarakan setiap tahunnya, baik oleh *club* motor, *dealer*, media otomotif, perusahaan swasta/nasional dan sebagainya.

Di Yogyakarta sendiri terdapat berbagai kontes, kompetisi, *gathering*, dan macam-macam acara yang diselenggarakan oleh komunitas-komunitas *Kustom Kulture*. Salah satu yang terbesar yaitu

“Kustom Fest”, sebuah *event* tahunan yang diisi dengan pertunjukan musik, *Art Exhibition*, kontes motor *Kustom Kulture*, *Hot Rod Car*, *Lowrider*, *Diecast*, dan lain sebagainya. Seiring dengan tumbuh dan berkembangnya kegiatan modifikasi motor di Yogyakarta, bengkel dan *workshop* kustom juga turut bertambah, dari yang dikelola secara sederhana, sampai yang dikelola secara profesional dengan spesialisasi tertentu.

Penyebaran Motor *Kustom Kulture* didukung oleh keberadaan *internet*, buku, dan majalah otomotif sebagai sumber informasi bagi para pecinta motor *Kustom Kulture* dan orang-orang yang berminat untuk menggelutinya. Dari berbagai media tersebut, majalah menjadi sumber informasi paling popular karena konsistensinya dalam menyajikan konten-konten dalam *Kustom Kulture*.

Di lain sisi, karena majalah membutuhkan dana produksi yang relatif besar, maka iklan dan sisipan komersil lainnya kerap dijadikan sumber dana utama untuk keberlangsungannya. Hal ini akhirnya berpengaruh terhadap konten-konten informasi yang terdapat di dalam majalah-majalah tersebut. Contohnya, konten yang lebih sering menampilkan persaingan tampilan dan bentuk luar kendaraan daripada makna atau visi utama dari budaya *Kustom Kulture*, konten yang mengarah pada transaksi jual-beli dan bukan upaya *rebuilding* secara *handmade*, dan konten yang tidak memberikan pemahaman mengenai 'kerja keras' yang merupakan gagasan utama dari budaya *Kustom Kulture*.

Sangat disayangkan jika nilai-nilai budaya motor *Kustom Kulture* ini hilang tergantikan dengan gaya visual dan atributnya saja. Maka hal ini dapat menjadi sebuah alasan cukup baik untuk memilih *zine* sebagai media komunikasi untuk menyampaikan nilai-nilai budaya motor *Kustom Kulture*. Mengingat *zine* adalah sebuah media *independent* yang dibuat secara swakelola dan diedarkan dalam kalangan *underground*, sehingga memungkinkan untuk memuat konten-konten yang non-komersil. Ditambah lagi, *zine* juga merupakan salah satu subkultur yang lahir dari budaya *Kustom Kulture*.

Di lain sisi, *Kustom Kulture* juga diwarnai oleh *Automotive Artist*. *Automotive Artist* adalah istilah bagi para pelaku yang berkarya dalam lingkup *Kustom Kulture*. Ragam *Automotive Artist* pun luas seperti; pelukis, *hand lettering*, desain grafis, *pinstriping*, *design fashion (apparel motorcycle)*, seniman, *builder*, *artworker motorcycle*, *tattoo*, *hairstylist (barber)*, kartun, kreator, dan lain-lain yang didalam Tugas Akhir ini dibatasi di wilayah Rupa (visual).

Zine dibuat, diterbitkan dan dipublikasikan oleh pembuatnya. *Zine* merupakan salah satu bentuk media alternatif yang berawal dari komunitas *underground* atau yang biasa disebut komunitas *independent*. Dalam hal ini *Zine* mencoba memberikan gagasan dan pemikiran baru tentang apa saja yang tidak diberikan oleh majalah *mainstream*, dan berusaha memberikan gambaran mengenai realitas sesungguhnya tentang apa yang terjadi di masyarakat, berdasarkan sudut pandang pembuatnya. Sehingga *zine* hadir sebagai media yang tidak diintervensi.

Perancangan tugas akhir ini memfokuskan ke dalam media *Zine Automotive Artist*, agar dapat memperlihatkan orisinalitas atas pemahaman konsep, karya, ekspresi tentang hubungan dunia otomotif maupun dengan dunia di luar otomotif yang tentunya tidak ada dalam media massa umum.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *Zine Automotive Artist* motor *Kustom Kulture* di Yogyakarta dalam menyampaikan keorisinan dari karya-karya, konsep, ekspresi dan sosial yang ada dalam dunia *Kustom Kulture*?

C. Tujuan Perancangan

Merancang *Zine* budaya motor *Kustom Kulture* untuk menunjukan keorisinan dari karya, konsep, ekspresi, dan sosial yang tidak ada dalam media massa umum kepada para penikmat *Kustom Kulture*.

D. Hambatan Perancangan

Perancangan terhambat pada jarak (*gap*) antar individu-individu penggiat otomotif dibidang Rupa (Automotive Artist) motor *Kustom Kulture* di Yogyakarta dan juga jarak antar komunitas *Automotive Artist* motor *Kustom Kulture*.

E. Batasan Masalah

Perancangan terbatas pada pembuatan *Zine Automotive Artist* motor *Kustom Kulture* di Yogyakarta, seperti pelukis, *hand lettering*, desain grafis, *pinstriping*, *design fashion (apparel motorcycle)*, seniman, *builder*, *artworker motorcycle*, *tattoo*, *hairstylist (barber)*, kartun, kreator, dan lain-lain yang dalam Tugas Akhir ini dibatasi di wilayah Rupa (visual).

F. Manfaat Perancangan

1. Bagi Target Audience

- a. Memberikan wawasan kepada *target audience* agar mengetahui apa yang disebut dengan *Automotive Artist* motor *Kustom Kulture*.
- b. Memperkaya Jenis *zine*.
- c. Memperkenalkan macam bentuk pelaku atau penggiat *Automotive Artist* motor *Kustom Kulture* di Yogyakarta.
- d. Memperkenalkan gaya terhadap konsep, karya, ekspresi dalam *Automotive Artist* motor *Kustom Kulture* di Yogyakarta.
- e. Memperkenalkan bagaimana budaya yang dianut oleh tiap-tiap *Automotive Artist* dari segi jenis karya motornya.
- f. Sebagai wadah pengarsipan dan media dalam mengekspresikan dunia *Automotive Artist* motor *Kustom Kulture* di Yogyakarta.
- g. Sebagai wadah pengarsipan budaya yang berkembang di Yogyakarta.

2. Bagi Masyarakat

Memberikan wawasan kepada masyarakat tentang *Automotive artist motor Kustom Kulture*.

3. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Menjadi pengetahuan dan referensi bagi mahasiswa dalam mengenal *Zine Automotive artist Motor Kustom Kulture* dengan segala kepustakaannya.

G. Metode Perancangan

Agar komunikasi dalam perancangan *Zine* ini dapat tersampaikan dengan baik, sangat penting menyimpulkan data dari metode perancangan. Metode perancangan yang digunakan pada perancangan ini adalah:

1. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Literatur

Metode mencangkup pencarian data dari kepustakaan dari berbagai sumber pustaka dan studi literatur dari berbagai media baik media konvensional cetak maupun media *internet* yang mendukung perancangan ini.

b. Metode Wawancara

Mengajukan pertanyaan secara tertulis berupa wawancara dengan khalayak masyarakat atau target *audience* tertentu yang berkaitan dengan permasalahan, guna mengetahui seberapa besar pengetahuan target *audience* terhadap konten yang akan diangkat serta untuk mengetahui seberapa besar dampak efektivitas media tersebut terhadap hasil yang diharapkan.

2. Metode Analisis Data

Metode yang digunakan dalam analisis menggunakan metode SWOT sebagai dasar media dan objek perancangan.

Dari metode-metode tersebut akan dapat menentukan penerapan dalam membuat *Zine*.

H. Sistematika Perancangan

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Batasan Masalah
- E. Manfaat Perancangan
- F. Metode Perancangan
- G. Sistematika Perancangan
- H. Skematika Perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

- A. Identifikasi Data
 - 1. Tinjauan Literatur
 - a. *Zine*
 - b. *Kustom Kulture*
 - c. *Automotive Artist*

- B. Simpulan

BAB III KONSEP PERANCANGAN

- A. Konsep Media
 - 1. Tujuan Kreatif
 - 2. Strategi Kreatif
- B. Konsep Kreatif
 - 1. Tujuan Media
 - 2. Strategi Media

BAB IV VISUALISASI

- A. Pengolahan Data Visual
- B. Pengembangan Ide Visual
- C. Layout
- D. Uji Coba dan Evaluasi (*test print*)

E. Final Artwork

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

A. Data Wawancara

B. Foto Wawancara

C. Foto Pameran Tugas Akhir

